

# GREAT DEAL

**hector**  
Playing Interface

HCT-79  
© HECT 1991

取扱説明書

任天堂

ファミリーコンピュータ™



**fam**  
FAMICOM FAMILY

このたびは、ヘクトのファミリーコンピュータ用カセット、『グレート・ディール』をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい使用方法でお楽しみください。

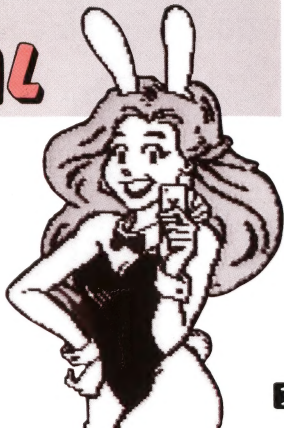
## ■使用上の注意

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管を避けてください。また強いショックを与えたり、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないようにしてください。故障の原因になります。またシンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時には、健康のため約1時間ごとに10～20分の小休止をしてください。
- ご使用後はA Cアダプターをコンセントからぬいてください。

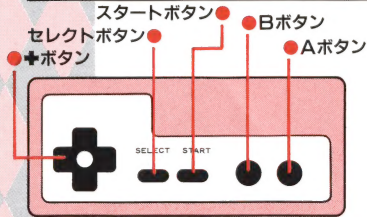
# Welcome to **GREAT DEAL**

## CONTENTS

- コントローラーの使い方..... 2
- ゲームのスタート..... 4
- 1プレイヤーゲーム..... 5
- 2プレイヤーゲーム.....11
- ポーカーの役とポイント.....14
- ワンポイント攻略法.....18



# コントローラーの使い方



コントローラーの使い方は、以下のとおりです。

対戦プレイのときは、プレイヤー1がコントローラーIを、プレイヤー2がコントローラーIIを使用します。

**+ボタン**...ゲームのモードを選択するとき、落ちてくるカードを左右にコントロールするときなどに使用します。また、下を押すとカードの落下速度は速くなります。

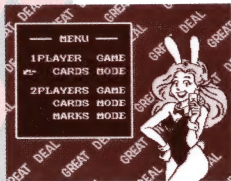
**スタートボタン**…ゲームを<sup>はじ</sup>始めるときや、ゲームの中<sup>ちゆうだん</sup>断（ポーズ）、  
再開<sup>さいかい</sup>に<sup>しよう</sup>使用します。このポーズでは、盤面<sup>ばんめん</sup>のカード  
は<sup>み</sup>見えなくなります。

**セレクトボタン**…ゲームのモードを<sup>せんたく</sup>選択するとき<sup>しよう</sup>に使用します。

**Aボタン**…ゲームのモードの<sup>せんたく</sup>選択や、1プレイヤーゲームで、落ち  
てくるカードを<sup>と</sup>止めたり<sup>かいじよ</sup>解除するとき<sup>しよう</sup>に使用します。

**Bボタン**…モードの<sup>せんたく</sup>選択で、選<sup>えら</sup>んだモードを取<sup>とりけ</sup>消するときや、落<sup>お</sup>ちて  
くるカードをNEXT WINDOWのカードと<sup>こうかん</sup>交換する  
とき<sup>しよう</sup>に使用します。

# ゲームのスタート



プレイするモードに マークを合わせ、スタート（またはA）ボタンでゲーム開始。

## ●モードを選ぼう

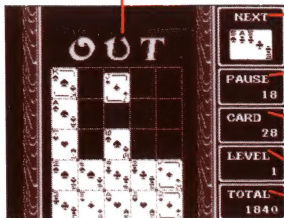
タイトル画面が出ているときにスタートボタンを押すと、左のメニュー画面が現れます。ここで、1プレイヤーゲーム、2プレイヤーゲームのカードモード、マークモードの中から、プレイするモードを選びます。

1プレイヤーゲームについては次のページからを、2プレイヤーゲームについては11ページからをご覧ください。

プレイヤー ゲーム モード

# 1 PLAYER GAME MODE

ひとりで、<sup>お</sup>落ちてくるカードをコントロールしてポーカーの役を<sup>やく</sup>作り、8ステージをクリアし、FINAL STAGEを<sup>めざ</sup>目指すモードです。



● OUT…ここにカードを<sup>の</sup>乗せるとゲームオーバー

● NEXT WINDOW…

<sup>つぎ</sup>次に落ちてくる3枚のカード<sup>お</sup>

● PAUSE…

カードを<sup>と</sup>止めることができる時間<sup>じかん</sup>

● CARDS…

<sup>のこ</sup>残りのカードの枚数<sup>まいすう</sup>

● LEVEL…レベル

● TOTAL…トータルポイント<sup>すう</sup>数

## ●ポーカーの役を作ろう

「グレート・ディール」では、カードを並べ、3枚以上でポーカーの役ができるとポイントになり、カードは消えます。タテ、ヨコ、ナナメどの方向でもOK。役については、14ページからをご覧ください。

## ●ポーズでじっくり考える

プレイの途中でAボタンを押すと、カードはその場でストップ。じっくり作戦を練ることができます。ポーズ中でもカードの交換や左右の移動ができますが、時間制限(1ラウンド120秒)があります。

## ●カードチェンジで大きな手をねらおう!!

Bボタンで、落ちてくるカードをNEXT WINDOWのカード



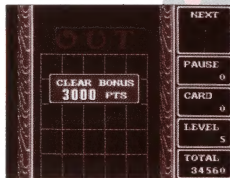
と交換することができます。うまく使って大きな役をねらおう//

## ●ラウンドの終了

ジョーカーを含む53枚のカードがすべて落ちたら1ラウンドの終了です。

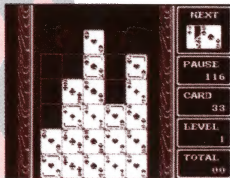
## ボーナスポイント

ラウンド終了時にポーズ時間が残っていると、1秒につき10ポイントが加算されます。また、53枚のカードを残さず、すべて消すことができたなら、クリアボーナスとして、レベルに応じて高得点のポイントが加算されます。



## ●ペナルティで減算<sup>げんさん</sup>

ラウンドが<sup>お</sup>終わったとき、<sup>ばんめん</sup>盤面にカードが<sup>のこ</sup>残ってしまったら、ペナルティとしてカードの枚数に<sup>まいすう</sup>応じて、ポイントが<sup>げんさん</sup>減算されます。  
なおペナルティは、レベルが<sup>すす</sup>進むほど大きくなります。



<sup>だんめ</sup>の  
6段目に乗せるとゲームオーバーだ。

## ●ゲームオーバー

ラウンド中にカードを<sup>ちゆう</sup>6段目に<sup>だんめ</sup>乗せてしまうと、それまで<sup>かくとく</sup>獲得したポイントにかかわりなく、ゲームオーバーとなります。

また、ラウンド終了後、ポイントが<sup>しゅうりようご</sup>0になつたり、<sup>すく</sup>少なくて次のレベルに<sup>つぎ</sup>進めないときもゲームオーバーとなります。

## ●ステージクリア

ボーナスポイントやペナルティの精算<sup>せいさん</sup>が<sup>お</sup>終わってポイントが<sup>のこ</sup>残ると、ステージクリアです。ファイナル・ステージまでの9つのステージのクリアを目指<sup>めざ</sup>してください。

## ●アンティを払<sup>はら</sup>って次<sup>つぎ</sup>のステージへ

次のステージに進<sup>すす</sup>むためには、アンティ(参加料<sup>さんかりよう</sup>)が<sup>ひつよう</sup>必要です。せっかくステージクリアできても、このポイントがたりないと、次のステージに進<sup>すす</sup>むことができず、ゲームオーバーになってしまいます。アンティは、レベルが<sup>あ</sup>上がるごとに高<sup>こう</sup>額<sup>がく</sup>になります。また、ステージが進<sup>すす</sup>むとカードの落<sup>お</sup>ちる速度<sup>そくど</sup>が<sup>はや</sup>速くなり、ハンディカード(スタート時<sup>じ</sup>に置<sup>お</sup>かれているカード)<sup>おお</sup>が多くなります。

## ファイナル・ステージ

ステージ8がクリアできたら、いよいよ最後のファイナル・ステージ。ただしこのステージだけは、カードをすべて消すことができれば、クリアしたことになりません。

### ●再度チャレンジ!!

でも、ファイナル・ステージだけは、アンティ(8000点)を払うことができれば、何度でもチャレンジできるのです。

できるだけ多くポイントを残して挑戦するのがファイナル・ステージ攻略のポイントです。



ファイナルステージのスタート

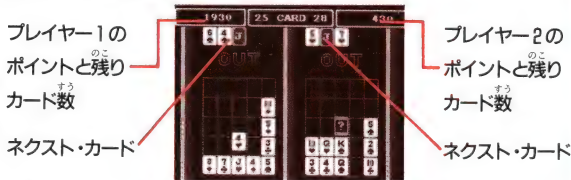
プレイヤー

ゲーム

モード

# 2 PLAYERS GAME MODE

2人のプレイヤーが、コントローラー I と II を使って対戦する 2 プレイヤーゲームには、「カードモード」と「マークモード」の 2 つのモードがあります (12 ページ参照)。



※画面は、どちらのモードもほぼ同様です。

2 プレイヤー・ゲームには、A ボタンのポーズはありません。

## ●CARDS MODE(カード・モード)

カード・モードのルールは、<sup>ひとり</sup>1人プレイと<sup>どうよう</sup>ほぼ同様です。<sup>まい</sup>53枚のカードが<sup>しゅうりよう</sup>終了するまで(1ラウンド)の<sup>とくてん</sup>得点で<sup>しょうはい</sup>勝敗を<sup>きそ</sup>競います。6<sup>だんめ</sup>段目にカードを<sup>の</sup>乗せると、ポイントにかかわりなく<sup>の</sup>乗せたプレイヤーの<sup>ま</sup>負けになります。

## ●MARKS MODE(マーク・モード)

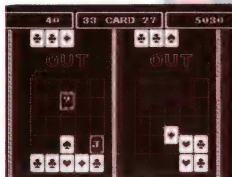
マーク・モードでは、カードに<sup>すうじ</sup>数字はありません。フラッシュだけでポイント<sup>きそ</sup>を競います。このモードでは、<sup>まい</sup>53枚のカードが<sup>お</sup>終わると、<sup>つぎ</sup>次の<sup>まい</sup>53枚が<sup>はじ</sup>始まります。つまり、<sup>だんめ</sup>どちらかが6段目にカードを<sup>の</sup>乗せるまでのサバイバル<sup>せん</sup>戦なのです。

## ● ブラインド・カード

対戦プレイで、3枚のフラッシュより大きな役を作ると、カードの表面が見えない「ブラインド・カード」を相手に与えることができます。

ブラインド・カードは、下に着くと初めて正体を現します。これで相手を、混乱させることができるのです。

また、作った役の大きさによって、何枚ものブラインド・カードを出すこともできます。



? マークのカードがブラインド・カード

# ポーカーの役とポイント

「グレート・ディール」で採用しているポーカーの役は以下のとおりです。ポイントは16ページの表をご覧ください。



## ★フラッシュ

3枚以上の同じマーク（♠♥♦♣）を揃える役。

## ★ストレート

2、3、4やJ、Q、Kのように、3枚以上の数字の順番通りに



並んだカードの役。K、A(1)、2やJ、10、9などは認めるが  
6、8、7などの場合は認めない。

## ★スリー(フォー、ファイブ)カード

同じ数のカードを3枚揃える役がスリーカード。4枚、5枚では、  
それぞれフォーカード、ファイブカードとなる。

## ★ストレート・フラッシュ

3枚以上の同じマークで作ったストレート。

## ★ロイヤル・ストレート・フラッシュ

10、J、Q、K、Aの5枚で作ったストレート・フラッシュ。ポ  
ーカーの最高役。

# やく 役のポイント

ポイントは、  
1プレイヤー、  
2プレイヤーの  
すべてのモード  
きょうつう  
に共通です。



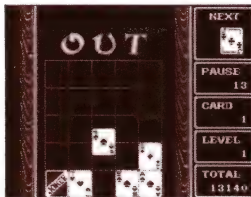
役カード数	役 名	得 点
3枚	フラッシュ	10
	ストレート	100
	スリーカード	300
	ストレート・フラッシュ	500
4枚	フラッシュ	100
	ストレート	200
	ストレート・フラッシュ	700
	フォーカード	1000
5枚	フラッシュ	300
	ストレート	500
	ストレートフラッシュ	2000
	ファイブカード	2500
	ロイヤルス・トレート・	4000
	フラッシュ	

どうじけ

# 同時消しでポイントアップ

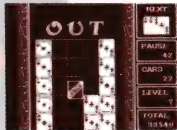
1枚のカードを落としたときに、同時に2つ以上の役ができると、その時に消えたカードの枚数に応じて、得点が大きくなります。

同時消しカードの枚数	倍率
6枚	2倍
7枚	3倍
8枚	5倍
9枚	6倍
10枚	7倍
11枚	8倍
12枚以上	10倍



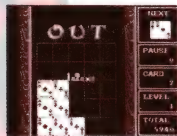
# こうりやくほう ワンポイント攻略法①

## きそへん 基礎編



ふく ござ わざ  
複 合 技

どうじ 同時にいくつもの役を組み  
つく 合わせて作る方法です。17ペ  
ージの表のように、使ったカードの枚数によって、  
TOTALはグーンと大きくなります。



れん さ け  
連 鎖 消 し

ある役ができてそのカード  
が消えて、ほかのカードが落  
ちたところで、役ができあがるというワザです。組  
み立て方によって、いくつも続けることができます。

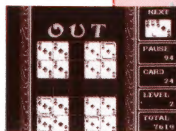
# ワンポイント攻略法②

こうりやくほう

## ウルテク編

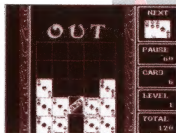
### ディー け T 字 消 し

1つのマークのカードをT  
の字になるように配置し、そ  
れが消えたときに、最高タテ4枚のフラッシュなど  
が4組できあがるという高得点のワザです。



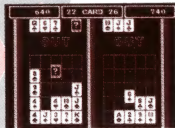
### こうとくてんふくごうわざ 高得点複合技

ロイヤル・ストレート・フ  
ラッシュなどの高ポイントの  
役を2つ以上仕込んだ複合役です。最後の1枚に  
は、ジョーカーを使用します。



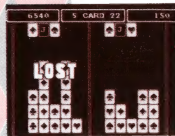
# こうりやくほう ワンポイント攻略法③

たい せん へん  
**対 戦 編**



## み ま ブラインドカードをお見舞いする

つく やく さいこう まいれんぞく  
作った役によって、最高5枚連続のブラインドカ  
ードを相手にお見舞いすることができます。これで、  
あいて みまい  
相手がパニックになることは必至です。  
あいて ひつし



## じ きゆう せん ほう 持 久 戦 法

マーク・モードは、ポイン  
トで競うのではなく、6段目  
の ほう ま  
にカードを乗せた方が負けるというルール。レベル  
アップしないようにゆっくり消していく戦法も有効。  
けんぼう ゆうこう

## おことわり

プログラムの都合上、ごく特殊なケースでは、  
得点が別表のとおり<sup>とくてん</sup>に計算<sup>けいさん</sup>されないことがある  
ことをご了承<sup>りようしょう</sup>ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

# 株式会社 ヘクト

〒102千代田区平河町1-5-13平河町UTビル

PHONE.03-5275-5481(代)

FAX.03-5275-3544

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。